



PROGRAM SEMESTER (PROMES)

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

NIP :

Mata pelajaran : **Seni Rupa**

Fase D, Kelas / Semester : **VII (Tujuh) / I (Ganjil) & II (Genap)**

**PROGRAM SEMESTER DEEP LEARNING
KURIKULUM MERDEKA**

Mata Pelajaran : Seni Rupa
Satuan Pendidikan :
Tahun Pelajaran : 20... / 20...
Fase D, Kelas/Semester: VII (Tujuh) / I (Ganjil)

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**
Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.
- **Merefleksikan (*Reflecting*)**
Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**
Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.
- **Menciptakan (*Making/Creating*)**
Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.
- **Berdampak (*Impacting*)**
Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

[illegible]

[illegible]

[illegible]

**PROGRAM
DEEP
KURIKULUM**

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

**SEMESTER
LEARNING
MERDEKA**

Mata Pelajaran

: Seni Rupa

Satuan

.....
NIP.

.....
NIP.

Pendidikan :

.....
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

Fase D, Kelas/Semester: VII (Tujuh) / II (Genap)

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Mengalami (*Experiencing*)**

Menganalisis unsur rupa dan prinsip desain dalam benda-benda di sekitar/karya seni rupa.

- **Merefleksikan (*Reflecting*)**

Merefleksikan dan mengapresiasi karya diri sendiri dan teman sekelas; membandingkan unsur rupa, prinsip desain, dan fungsi karya seni rupa menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

- **Berpikir dan Bekerja Artistik (*Thinking and Working Artistically*)**

Mengaplikasikan variasi teknik penggunaan alat dan bahan yang dimiliki untuk berkarya; mengeksplorasi alternatif/potensi alat dan bahan yang ada di lingkungan sekitar.

- **Menciptakan (*Making/Creating*)**

Membuat karya seni rupa berdasarkan pengalaman dan/atau hasil pengamatan terhadap lingkungan sekitar, dengan mempertimbangkan fungsi, menggunakan gaya atau teknik yang telah dipelajari.

- **Berdampak (*Impacting*)**

Menghasilkan karya seni rupa untuk merespon pengalaman sehari-hari dan mengekspresikan perasaan atau minat.

Alur dan Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Januari					Februari					Maret					April					Mei					Juni				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
masalah yang dipilih.																															
Peserta didik mampu merealisasikan salah satu solusi menjadi sebuah karya seni atau desain yang bertujuan untuk mengubah lingkungan sekitar sekolah menjadi lebih baik.																															
Peserta didik mampu berbagi dan menjelaskan proses pembuatan karya serta dampaknya secara teknis dan konseptual menggunakan kosakata yang tepat.																															
JUMLAH JAM PELAJARAN																															

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.